HOBBY JAPAN MOOK

HIDDEN MODELS AND SCULPTORS

H.M.S.

幻想模型世界

特集

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

H.M.S.

HOBBY JAPAN MOOK

HIDDEN MODELS AND SCULPTORS

幻想模型世界

特集 TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

MOOK
HIDDEN MODELS AND SCULPTORS
H.M.S.
幻想模型世界
TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

CYCLOPS

H.M.S. 幻想模型世界 CONTENTS

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

特集

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

From Asagaya With Love.

怪獣、怪人、アメコミ、トイ、ガレージキット、ロック、パンクetc.自身に取り込んだあらゆる“好きなもの”を見る者の心を揺さぶる、魅力的なキャラクターへと昇華させ続けてきたデザイナー、イラストレーターそして造形家であった韮沢靖氏が亡くなって6年が経とうとしている。今なお突然の別れを惜しむ声は絶えないが、同時に彼の遺したスタイリッシュでコンセプチュアルで独創的なキャラクターは映像や立体物となり今も新たなファンを生み出し続けている。

造形を生業とする人々が人知れず温め続けてきた、独自の作品世界を表現する場としてスタートした本誌「H.M.S.（Hidden Models and Sculptors）」は記念すべき第1号の特集として、そんな韮沢靖氏の作品世界をフィーチャーする。友人として、またはファンとして、彼の作品に魅せられ、今も愛し続ける人々が本誌に集結。それぞれの熱い想いを込めてニラサワキャラクターとのコラボレーションに挑んだ。

親友、竹谷隆之氏（左）と竹谷氏の工房にて。（1999年、S.M.H. vol.15より）

韮沢靖（ニラサワヤスシ）

1963年8月26日新潟県出身。専門学校進学を機に上京。卒業後フリーイラストレーターからイラストレーターであり造形家の小林誠氏のアシスタントを経て独立。雑誌のイラスト、ゲームのキャラクターデザイン、「月刊ホビージャパン」等でのオリジナルモデルの製作、雨宮慶太監督作品等での映画制作スタッフ等、活動内容は多岐にわたる。作品集、画集も多数。平成仮面ライダーシリーズでは『仮面ライダー剣』のアンデッド、『仮面ライダーカブト』のワーム、そして『仮面ライダー電王』のモモタロスをはじめとしたイマジンをデザイン。クリーチャーデザイナーとしての地位を確固たるものにした。また、オリジナルだけでなく、『デビルマン』や『マジンガーZ』、『ウルトラマン』等をモチーフとした韮沢氏独自のアレンジを加えたイラストや造形物の人気も高く、『ゴジラ FINAL WARS』ではガイガンをニラサワテイストたっぷりにデザインして好評を博した。2016年2月2日逝去。享年54歳。

scratsch build PHANCURE BUST SCULPTURE modeled&described by Takayuki TAKEYA

生体学や遺伝子工学が高度に発達した世界を舞台に、暴走した生物兵器や異世界からの侵入者と闘う"鎮圧屋"たちを描いた、韮沢靖氏のコミック『PHANTOM CORE』。その主人公であるファンキュアは、異形の姿でありながら、仲間と軽快な会話を交わし、酒を愛するという、韮沢作品の魅力が凝縮された愛すべきキャラクターである。

今回ご覧いただく胸像は、そんなファンキュアをモチーフに、韮沢氏のもっとも親しい友人であり、現代を代表する造形作家のひとりである、竹谷隆之氏が製作したもの。その原点は2016年4月に執り行われた「韮沢 靖を偲ぶ会」にて関係者に配布された追悼冊子に掲載された作品であったが、今回このトリビュート企画をきっかけに、竹谷氏自身の手で大幅に改修され、本誌で初めて一般公開されることとなった。韮沢氏と彼の生み出す作品を深く理解し、誰よりも多くファンキュアを作ってきた竹谷氏が作る愛すべき異形の姿、これはすべての韮沢ファンに贈る記念碑的作品である。

スクラッチビルド
ファンキュア胸像
製作・文／竹谷隆之

PHANCURE from PHANTOM CORE

フルネームはファンキュア・スカル・フロッグ。生体工学者であるカッシュ・アイアンブラッドによって生み出された生体サイボーグ。狂暴化した生体兵器"ウェプチャー"の鎮圧を生業とする。相棒である二匹のヘビの牙に仕込まれた薬物を投与することで、身体の各部を変形・融合・治癒することが可能。ビールが好き。

▲▶ここに掲載したものは、2016年4月6日に都内にて執り行われた「韮沢靖を偲ぶ会」にて配布された追悼冊子掲載時のファンキュア胸像。左ページの今回の胸像と比べると、ほぼすべての部位に手が加えられていることがお分かりいただけるだろう
撮影／竹谷隆之

僕にとってこれまでの人生で最大最深度の喪失感を経験したニラサワの死ですが、年月を経ても色褪せないどころか輝きを放ち続けるコンセプチュアルなデザインやセンス、そして何より、彼が描いて作って飲んで生きた人生への敬意を込めるつもりで参加させていただきました。

これを作った最初の動機は「ニラサワを偲ぶ会」の冊子に載せていただくためだったのですが、その頃は彼の死から間もなかったせいかすごく悲しげな表情になってしまって、本来のファンキュアのキャラクター性とは違う表情に……というか似ていない!これまでも何度かファンキュアを作ったことはあるんですが、いつもちっとも似てないのというフォークソングの“神田川”の歌詞が思い浮かんでしまう行き詰まりループに陥っておりました。しかも新作なのに、雨宮さんに「コレ前に作ったヤツだろ? タケヤ。えっ!? 違うの? マジで!? ウソだろ!?」と言われる始末。しかし今回いただいた機会にその至らなさを打破するべく、顔まわりの表情や形状を元デザインに寄せていく作業を行うことにしました。右眼、鼻先、頬骨、口、顎、前頭骨、後頭部、首、僧帽筋、彩色も………けっこうやったんです! なのにそれなのに!パッと見が前のと変わんない気がする!問題は表情なんですよね……ニラサワの描くファンキュアのあの表情…人間の感情とはかけ離れた表情だけれど楽観的なセリフが似合う、愛すべき異形を立体で表現できるようにこれからも精進いたしたく存じます!

でもニラサワ……、描くたびにカタチ違うから困るよぉー!! えっ『そこをなんとかすんのが仕事だろ』って?………ああ、ニラサワじゃなくって自分の心の声か……。

素材は、エポキシパテ、レジンパーツ、首や肩などに押し出しスポンジ丸紐、頭蓋部にシカの頭骨、首にシカの下顎骨、背骨的なところにダチョウの頚椎、胸装甲部にスッポンの甲羅や犬類の下顎骨、背面にアザラシの腰骨……、金属線、右眼にガラス球、木製台。

竹谷隆之(タケヤタカユキ)

造形作家。「S.I.C.」シリーズや「竹谷式自在置物」等に代表されるハイクオリティーなフィギュア、トイの商品原型を多数手がけるほか、『仮面ライダードライブ』でのクリーチャーデザインや『シン・ゴジラ』での雛型制作等、映像作品の世界でも活躍。また、近著に自身初のデジタル絵本『怪森の森』がある。現在月刊ホビージャパンにて自身が造形に不可欠な観察眼を養った幼少期の回想録『漁(猟)師の家に生まれましたが、継げませんでした。』を連載中。

BACK to 1992 CREATURE CORE YASUSHI NIRASAWA × TAKAYUKI TAKEYA

ここに掲載した4作品は、1992年に小社より刊行された、韮沢靖氏の立体作品集「CREATURE CORE」掲載用に竹谷隆之氏が作り起こしたものである。実に30年も前の作品であるが、近年とあるイベント用にレストアが行われていたものを、幸運にも撮影させていただくことができた。当時の作品集では、作り起こしにも関わらず掲載は1カットのみという作品もあったが、今回の新規撮り下ろしで、全貌を詳しく確認することができるのではないだろうか。それでは、往時の輝きを取り戻した懐かしの作品の数々を竹谷氏のコメントとともにお楽しみいただきたい。

スクラッチビルド
ファンキュア壁掛1.
製作・文／竹谷隆之

PHANCURE WALL SCULPTURE 1.

scratch build PHANCURE WALL SCULPTURE 1. modeled&described by Takayuki TAKEYA

30年近く前、ニラサワ初のオリジナル作品集「CREATURE CORE」を世に送り出すため、皆で楽しんで協力し合った善き時間を経験させてもらいました。これはその最初の方に作った、壁掛けタイプのファンキュアです。当時、ファンキュアの前腕のデザインが特徴的でステキだと思い、それを強調した構成にしたつもりでしたが……“カメラはどこから狙えばいいのよ!”ってポーズになってしまいました。顔見えないじゃんこれじゃあ…。当時の僕は若気の至りで“顔なんか見えなくてもフォルムで見せればいいんだ”なんて思っていたんでしょうけど、それにしてももうちょっと良いやり方があると今では思います!

材質は、ファンドとエポキシパテだったと思います。腕の大きな体積のところは発泡樹脂材を芯に使いました。

PHANCURE WALL SCULPTURE 2.

scratch build
PHANCURE WALL SCULPTURE 2.
modeled&described by Takayuki TAKEYA

スクラッチビルド
ファンキュア壁掛2.
製作・文／竹谷隆之

最初に作ったファンキュア壁掛が顔が見えないので、あらためて作りたくなり、こんなことになりましたが……今度は独自解釈が過ぎて似ていない！でも「CREATURE CORE」のトビラに使っていただきました。アザラシの腕の骨や肋骨、恐竜の骨プラモの尻尾などを流用しました。

　これも少し顔とかイジったんですが……パッと見変わったように見えないです！

HIFFGROM

scratch build
HIFFGROM
modeled&described by Takayuki TAKEYA

スクラッチビルド
ヒフグロム
製作・文／**竹谷隆之**

『PHANTOM CORE』に登場する魔界の賞金稼ぎBASCKHAのひとり。背中と腕にまとわりついているヒダ状の共生生物の能力を利用して雷を操る。頭部と思しき所にある3つの眼で雷撃の焦点を合わせているらしい。

これも「CREATURE CORE」用に作ったもので、人体的な所や尻尾はエポキシパテで、上から被さっている生物的モールド部分はオーブン粘土(スカルピー)で作りました。建造物の四隅には当時仕上げ作業を依頼されていたエイリアンのスペースジョッキーの複製パーツを流用しています。これも作ってから30年近く経っているせいで流用したカニの爪がボロボロになっていたので、このたび修復をいたしました。

EDO BLACKSHRIMP

scratch build
EDO BLACKSHRIMP
modeled&described by Takayuki TAKEYA

スクラッチビルド
エド・ブラックシュリンプ
製作・文／竹谷隆之

これも「CREATURE CORE」のために作ったもの。当時、映画『アビス』に登場した潜水服のガレージキット用の原型を(株)ビーグルの川田秀明さんが作っていて、ヘルメットの中のエド・ハリスの顔だけ作ってという依頼が来たので、役者の顔に似せるのがしんどかった僕は、仕事仲間の高橋雅人にそれを頼んで、仕上げだけ担当したのですが、その複製が手元にあって、『スカルソルジャー』の雛型の複製も手元にあったので合わせてみるとピッタリで、ニラサワが
「これウークスにできるヂャンっ!」
と言ったので……でっち上げてあげました
足元に転がっている"ロイ爺の頭"は、当時オリジナルの企画『漁師の角度』をやろうとして作っていた"カネヒサ爺さん"の頭の複製を流用しました。本来の使用目的より先に! 友情!

BAR CYCLOPS

scratch build BAR CYCLOPS modeled by Takashi YAMAWAKI

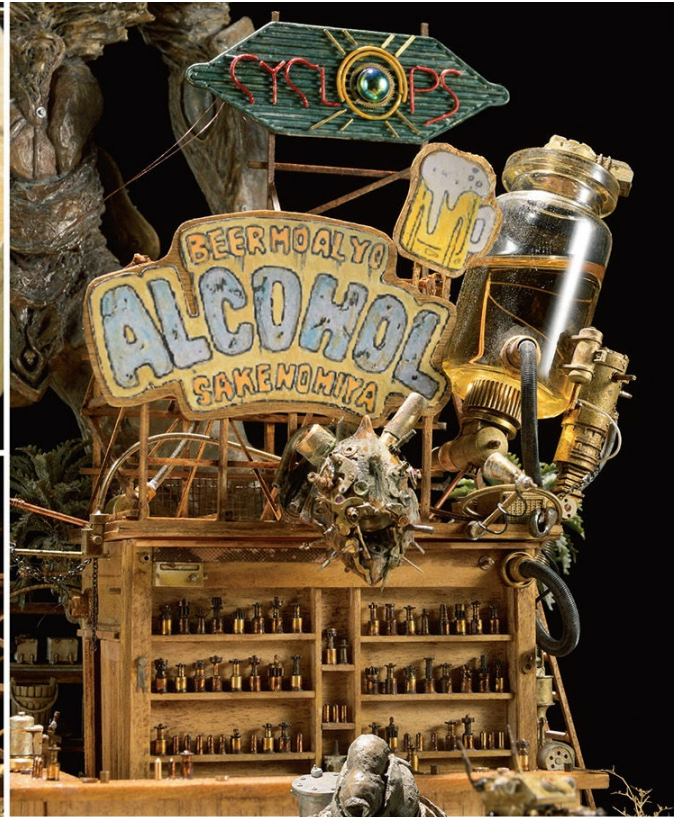
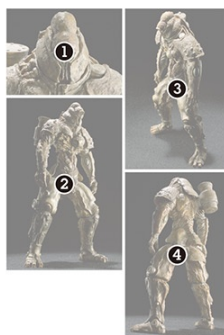
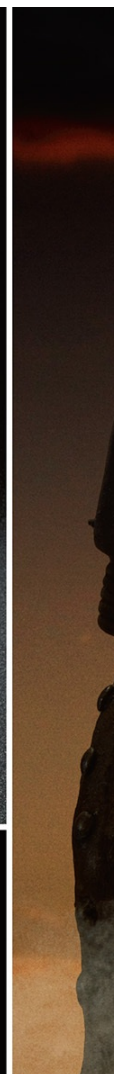
　韮沢氏が多くの友人と時間をともにした場所である酒場は彼のコミック『ファントム・コア』でも、物語に欠かすことのできない重要なシーンのひとつ。雑多で奇妙な人々が集まるその場所は、酒をこよなく愛するファンキュアたちの憩いの場であり、時に戦いの舞台としても描かれる。
　怪獣ガレージキット原型師であり、元バーテンという経歴を持つ山脇隆にとって、酒場はぴったりのシチュエーション。今回はそんな酒場のなかでも、かつて韮沢氏も製作した「BAR CYCLOPS」を、ミニチュアハウス作家の顔も持つ、山脇氏ならではの緻密な造形で立体化した。

BAR CYCLOPS from PHANTOM CORE

　簡単にツケで飲ませてくれるが取り立ては厳しい、飲み屋の店主、ハードタイム・タナカが首都ゲルマルナに近いザイアスに出した新たな店。「サイクロプス」と呼ばれる今はもう動かなくなった古代の巨人ロボットの足元にわざわざ店を作ったが、そのおかげで奇妙な小鬼の襲撃を受けることになる。

スクラッチビルド
BAR CYCLOPS
製作・文／山脇隆

CYCLOPS
BEERMOALYO
ALCOHOL
SAKENOMITA

CYCLOPS
BEERMOALYO
ALCOHOL
SAKENOMIYA

①原作コミックの絵を参考に、巨人の残骸が佇む荒野を酒場を独自の解釈を加えつつ製作した
②スチームパンク的な雰囲気も感じるバイクは「カジモドモドキ」と命名。時計のパーツや鉄道模型のパーツから
③ジェネレーターと酒樽。奇妙なメカと日用品を混在させることで異世界感が演出される
④カウンターや棚はミニチュアハウスの技術を応用して木材で製作。なお、看板のガラス瓶に入っている液体は本物のウィスキー
⑤作品の全高はおよそ25cm。直径約20cmの円形ベースにコンパクトにまとめられた作品となっている

①背景的な存在ながら魅力的なデザインのサイクロプスはあえてベースに固定せず取り外し可能に
②大きな穴の開いた頭部から「サイクロプス」と呼ばれるがその詳細は不明なまま
③デザインは原作コミック版寄りだが、プロポーションのバランスなどは、過去に韮沢氏が製作したサイクロプスに近い
④背面はデザインが存在しないため、製作者のオリジナルである

このトマリギでバイトしたい! なんて妄想したのは、韮沢靖事務所で初めてこいつのディオラマを目にした時。いつか自分の手でオマージュ作品を制作したいと思っていました。今回「H.M.S.」で与えられた機会では、まさに今がその時だ! と迷わず手が動きました。

いつでも机の片隅で眺められるサイズ感で造りたくて、スケールは1/50。20cm×20cmの台座内にすべて詰め込みました。

まずはメインとなるBARから! いやサイクロプスが先か!? テンションが上がる方から進めたい。となるとやはり巨人からだな! デザインは『クリーチャーコア』に掲載されている立体物とイラストの中間あたりを狙い、自分なりのアレンジも効かせつつ韮沢さんの武骨なメカデザインにクリーチャーっぽい生感を加味して、全高22㎝の『丁度いい感』にまとめる。鋭角なラインではなく、どこかしなやかな印象を受けるイラストデザインを軸としたかったので、粘土はいつものラドール(石粉粘土)で制作しています。なんとなく以前造ったガイガンを思い出しながらの作業。

韮沢さんとの出会いのきっかけとなったのは、T's Factoで発売した「韮沢靖イラストイメージゴジラ」のガレージキットでしたが、その後「ガイガン」も2作造りご本人に監修していただいた思い出があります。その後ACROさんのKAIJU Remix Seriesで再びご一緒させていただき、本当に楽しくて最高の時間をいただきました。

一緒に阿佐ヶ谷で飲んだ思い出に浸りながらBARの制作に取り掛かる。デザインの中で特徴的かつインパクトのある酒貯蔵タンクの中身には「ボウモア12年」をチョイス! 制作中に少しこぼしてしまいましたが、それが最高のアロマ効果を醸し出し何とも幸せな作業に。建物の制作材料として使用した檜材に染み込んだシングルモルトが、今でもやんわりと香っています。ディオラマにもオリジナル感を出したくて、全長わずか5㎝のバイクを配置。鉄道模型の金属部品と時計の細かいパーツで構成されています。

バイクは「カジモドモドキ」と命名しました。バイクの横にはレーザー照射機のようなモノを造ってみたり、怪しいジェネレーターを配置したりと、いつまでも制作していたかったのですが、タイムリミットとなる。幸せな時間をありがとうございました。今後も呑みながらゆっくりカスタムを続けたい!

山脇隆(ヤマワキタカシ)
ガレージキットメーカー「T's Facto」を主宰。ガレージキットのみならず、怪獣原型師として数多くのホビーメーカーの商業原型も手掛ける。また、作家活動も行っており、ミニチュアハウスとクリーチャー造形を組み合わせた、独自の世界観によるオリジナル作品を発表。定期的に個展を開催している。

STANN

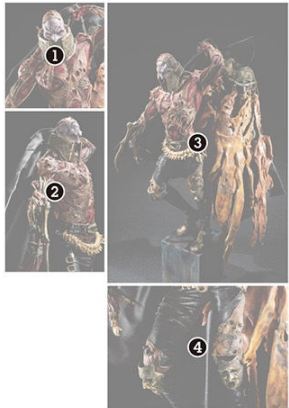
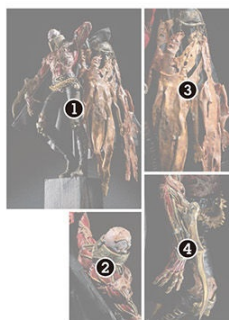
scratch build STANN modeled by Keisuke YONEYAMA

デザインだけにとどまらず、自身の手によって立体化を行うことも多かった韮沢氏。彼の作品は、独自の美学と締め切りに追われるなかで培われた、独創的な流用パーツの使い方や合理化を兼ねた製作法も相まって、誰にも真似できない独自の味わいを持っていた。そして多くのファンは、韮沢造形の放つそんな言いようのないカッコ良さに強く惹かれたのである。

現在、若手造形作家として注目される米山啓介も少年時代、そんな韮沢造形に魅了された者のひとり。当然、自身が製作したいキャラクターは無数にあるが、今回はあえて自身が幼い頃に衝撃を受けた作品のリメイクに挑戦した。

STANN from PHANTOM CORE

『PHANTOM CORE』に続きホビージャパン別冊「ホビージャパンEX」で連載されたオリジナルコミック『PANISHMENTER SODO』に登場した旧世代のSODOのひとり。かなりの老体であるが、戦闘時は肉体が若返る。仕置した相手の皮を剥ぐ“クセ”がある。

スクラッチビルド
STANN
製作・文／米山啓介

①②数あるキャラクターのなかから、スタンを選んだのは、小学生の頃にもっとも衝撃を受け、ずっとフィギュアが欲しかったからとか
③当初は異なるポーズでの立体化を予定していたが、最終的にオリジナル版へのリスペクトを込めて同じポーズを選択した
④レザーパンツはニラサワ的にはレザーを巻いて…といきたいところだが、今回はディテール再現重視でスカルピーとエポパテで造形

①マントには金属製の工作ネットに合皮を貼り付けて表現
②背面はあまり資料が無いが、可能な限り造形している
③マントにぶら下げられた人皮は油土を原型にシリコーン型を起こし、エポキシパテを貼り付けたもの。表情も実に生々しい
④腕の武器「ヴラス」はZbrushでデータを作り、3Dプリンタで出力したもの

韮沢靖氏といえば造形を始めたての頃から絶大な影響を受けたアーティストのひとりであり、今回このような企画に参加させていただけることを大変嬉しく思います。

制作にあたってコミックス版のデザインを元に、はじめは自分なりにいろいろポーズを考えてみたのですが、どうにもしっくり来なかったのと、立体作品集『NIRA WORKS』に収録されているスタンの作例が大好きすぎてずっと欲しかったということもあって、今回はリスペクトを込めて思い切ってそのままのポージングで挑戦してみました。

マントの作り方について伊原源造氏に相談したところ、金属製の「工作ネット」という便利なものを教えていただいたのでそれに合皮を張り合わせて表情をつけました。

マント装飾品のヒューマンレザーはオリジナルの作例にならってラテックスを使用する予定でしたが、乾燥にかかる時間を逆算してみたところ確実に間に合わないことが判明したのでさっさと諦めて油ねんどで人体の開きの原型をつくり、シリコン型を起こしてからエポパテを薄く張り付けたものを剥がして使用しました。

吊られて伸びてる感じを出すのが難しかったですが、思ってたより猟奇的な雰囲気が出たような気がします。

腕の武器はZbrushでデータを作り、「H.M.S.」にも参加している友人の大平裕太氏に出力してもらいました。

今回スタンの制作にあたって資料として作例が掲載されている96年当時のホビージャパンを購入してみたのですが、ページを開いたとき思わず声がでてしまうほど、その強烈な個性と存在感に圧倒されてしまいました。当時自分は小学生でしたが、これをリアルタイムで体験したかった…。

そんなこんなでいつも以上に楽しく悩みながらの制作になりましたが、不滅のニラサワクリーチャーズの傍らでこれからもひっそりと作品をつくり続けて行けたらと思っております。

米山啓介(ヨネヤマケイスケ)

造形作家、クリーチャーデザイナーやイラストレーターとして活動する傍らでガレージキットデザイナー「OBSCULPT」としても活動中。

Rock 'N' Roll

scratch build Rock 'N' Roll modeled by TOMO HYAKUTAKE

韮沢氏の描く女性はいつもキュートでポップでスタイリッシュである。雑誌の誌面やフライヤー、時にはフィギュアとなってファンを楽しませる、変幻自在で魅力的な彼女たちは、韮沢氏の多才さを象徴する存在ともいえるだろう。

そんな韮沢氏の一面にフォーカスしたのがキャラクターデザイナーであり、特殊メイク、特殊造形のアーティストとして、映画界で活躍する百武朋である。「Rock 'N' Roll」はそんな百武氏がかつて衝撃を受けたという、韮沢氏によるリアル怪人の先駆的作品「カメレオン男」と画集「カメレオン」（グラフィック社刊）のカバーイラストから着想したロックでセクシーなカメレオン。クリーチャーまみれの本特集の一服の清涼剤としてお楽しみいただければ幸いである。

スクラッチビルド
Rock 'N' Roll
製作・文／百武朋

昔、「ホビージャパン」で見た「カメレオン男」に衝撃が走りました。
　それは今まで見たことのない、リアルでカッコいいカメレオン男でした。そしてクリーチャーといえば韮沢さん！　というイメージが定着した頃、カメレオンな女の子キャラが表紙の作品集が発表されました。
　クールなクリーチャーデザイナーに加えて、キュートでポップでスタイリッシュなイメージも打ち出され、韮沢さんの才能、チャンネルの多さに本当に驚きました。最高にROCKなアーティストです。
　制作方法は針金に石粉粘土を盛り、プラキャストを全体にかけ、FIMO softを盛りオーブンに入れて完成させました。色は、油絵の具や、プラカラーなど色々混色してます。
下のベースは、木にFRPを蛍光塗料を混ぜて全体に塗りました。

百武朋（ヒャクタケトモ）
　キャラクターデザイン、特殊メイク、特殊造型家。2004 年に百武スタジオ設立。主な参加作品に、『東京喰種 トーキョーグール』『映画刀剣乱舞』『犬鳴村』『シン・ウルトラマン』等。現在　大友啓史監督次回作や、庵野秀明監督『シン・仮面ライダー』の怪人造形を担当。ACRO KAIJU REMIX SERIES「にせ　ウルトラマン」では、韮沢靖デザイン、竹谷隆之造形監修で、造形とペイントを担当。

HELLVIS

scratch build HELLVIS modeled by Keijiro TOGITA

スクラッチビルド
ヘルヴィス
製作・文／磨田圭二郎

韮沢靖氏がデザインを手掛けたフィギュアシリーズ「Resurrection of MONSTRESS」をキャラクターのベースとした、ヒロモト森一氏のコミック『HELLS ANGELS』。その作中、主人公と対立するメインキャラクターのひとり、「ヘルヴィス」を幻の韮沢版デザインで立体化したのは、韮沢氏とネットラジオを配信するなど、ユニークな活動も行っていた原型師の磨田圭二郎。友人であり憧れの存在でもあった韮沢氏のデザインを立体化するにあたっては彼の造形手法を研究し、実際の製作にも採り入れたという本作。そのあふれる“韮沢愛”を、読者の皆さんもたっぷりと感じていただきたい。

Hellvis

①70年代のエルヴィス・プレスリーを彷彿させる、白いジャンプスーツと貫禄充分なシルエット。韮沢氏の製作手法に倣い、随所に派手なボタンやアクセサリーも大胆に使用されている
②超巨大なバックルのデザインイメージはエルヴィス・プレスリーのモットーから
③頭上の輪はドーナツ。韮沢氏のデザイン画に描かれていたものを再現した
④韮沢キャラクターならやっぱりアシンメトリーの要素も、ということで右腕はヘルボーイのイメージも盛り込んで巨大化

今回のトリビュートのキャラクター選定で真っ先に思い付いたのが、ヘルヴィスでした。

好きな理由としては、私自身がロックミュージックが好きとか、ボリュームのあるドデカキャラが好きとか、いくつかありますが、その中でもヘルヴィスは飲み屋でヒロモト森一さんと韮沢さんがResurrection of MONSTRESSのことを話てる時に生まれたキャラクターという逸話がありまして、私にとっての韮沢さんと言えば、ホビー界の巨匠である以上に阿佐ヶ谷での飲み仲間でもあったものですから、「飲み屋」と「ロック」というキーワードは、韮沢さんに出会った時に受けた印象とピッタリでして、非常に気に入っていたからであります。

ヒロモトさんは自身の漫画で逆三角形体型のヘルヴィスを、韮沢さんはおデブのヘルヴィスを、それぞれデザインされております。私が立体を制作するにあたり、想像してたのはエルヴィス・プレスリーとヘルボーイのイメージでした。リーゼントは実は角だろうな、韮沢さんと言えばアシンメトリーで右手だけデカくてもいいやんな？ ヘルボーイみたいに。とか、装飾品でエルヴィス所縁の物使えるかな～とか。

ベルトのTCBと稲妻は“Taking Care of Business”「仕事を迅速に」というエルヴィスのモットー。

指輪にはエルヴィスが習っていた空手の道場のマークと、実際にはめていた成功の証しホースシューリングを模した物を作りました。

改めて韮沢靖の造形に対するアプローチの方法などを学ぶつもりでじっくり研究しますと、こんなことがわかりました。

★既存の造形物、材料、使える物はなんでも使う。大胆すぎる流用方法。手数は少ないが効果が高い。（もちろん肝はこれだけではないですが!）

「こんな風に組み合わせ方法で自由自在に即興で楽しく作品が作れたらいいな」なんて考えてなるべく習ってやってみましたところ、手を抜くのといい加減にやるのは違いますが、韮沢さんならどうしたか？ とか、「これでいいのだ」の境地のつもりと言いますか、心づもりだけしてからはなるべく考えるのをやめて、おもむくままに手を動かしましたが、結局はベルトの装飾以外ほとんどエポパテで自作になりましたし、削ったり研いだり、棘も複製したし、普通にいつも通り作ることになりました。

デジタル造形の時代にあって、まだアナログに信頼を寄せて量感を頼りに作るやり方ですが、それでもやっぱり今の自分なりの造形哲学を反映させて作れたので満足しております。

トリビュートに参加させてもらえたことを方々に感謝しております。韮沢さんいかがですか？

磨田圭二郎（トギタケイジロウ）

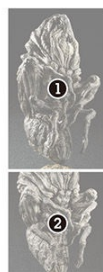
フィギュア原型師、造形、複製品の制作、現在は竹谷隆之氏の工房で働くおじさん。コトブキヤ・マキシマ原型制作、ヒキダシ・キン肉マン原型制作、ACRO・KRS×NIRASAWAテレスドン原型、彩色制作、など。

MAN CHRYSALIS

scratch built MAN CHRYSALIS modeled by Hirofumi FUKUDA

某特撮ヒーローの中間形態をイメージソースとして誕生したクリーチャー、「マン・クリサリス」。2021年に韮沢氏自身の原型によるレジンキットが復刻されたこともあり、若い世代のクリーチャーファンにも知名度の高いキャラクターではないだろうか。そんなこともあってか今回の特集でもふたりの造形師がこのキャラクターをモチーフに選択。それぞれ独自の解釈を加えて立体化している。

最初にご覧いただくのは、東宝怪獣、なかでもビオランテをモチーフとした作品が人気の高い「クダフ ロミ」こと福田浩史によるマン・クリサリス。全体にオリジナルデザインのイメージを残しつつも、昆虫らしさをさらに加速させたようなディテールは、今にも動き出しそうな生々しさを感じさせる。

スクラッチビルド
MAN CHRYSARISS
製作・文／福田浩史

①昆虫標本をコンセプトとした福田版は脚部も左右対称にきっちりと展足されており、何者かが人為的に形を整えた可能性を示唆している
②オリジナルのマン・クリサリスは実際のサナギと同じく自ら動くことはできないという設定であったが、福田版は三対の脚も太くなり、アグレッシブに動き回りそうな印象
③キノコのように見える不気味な台座は本作を作る以前に制作していたものだが、ご覧の通り、作品の雰囲気に非常にマッチしているのではないだろうか

振り返れば、韮沢さんは自分がたまに立っていたお店の常連さんでご近所関係といったご縁もあり、近所の酒場や道を歩けばバッタリ遭遇など、よく顔を合わせる存在でありました。
　そういった様に出会いも初めは一地元民的な感じだったので、あまりこういった業界、仕事関係の話をするわけでもなく、他愛の無い話ばかりでしたがいつも気さくに触れ合ってくださいました。
　そのお店では、目の前でお酒を飲みながら壁紙に絵を描いたりというのも普通の光景な感じで、久しぶりに店に顔を出した時にはいつのまにか店中の壁紙が韮沢さんのキャンバスと化しており、これは何事かと大変驚愕したのも良い思い出であります。
　もう残念ながらそのお店はありませんが部分的には今も壁紙の絵は引き継がれており残っております。
　そして今回突然お声掛けいただきまして、慌てながらも即座に頭に浮かんだマン・クリサリスを僭越ながらも制作させていただきました。このキャラクターは韮沢さんがデザイン、立体化も行い、すでに完成されているものという印象もあり、どう着手していいものかと悩みましたが、昆虫標本のようなものをコンセプトとし、展足された3対の脚を配置し全体的にかっちりしたイメージで仕上げました。
　人型の脚のポーズアレンジは、ヒザを立ててくつろぐのが印象的だった韮沢さんのお店での姿が浮かんできます（こんなにガニ股ではないですが）。
　今このような原稿を書いていて思うのは、まさかこういった方面から関わる時が来るとは想像もしていなかったということです。韮沢さんの驚いている声も聴こえて来る気がします。
　この度は韮沢さん、並びに関係者の皆様、このような制作の機会を与えていただきありがとうございました。

福田浩史（フクダヒロフミ）
　造形イベントに「クダフ　ロミ」として活動中。商業原型、コラボレーションを通して活動の幅を広げる。

MAN CHRYSALIS VARIATIONS

ZO MODELS resin kit
MAN CHRYSALIS conversion
MAN CHRYSALIS VARIATIONS
modeled by Genzo IHARA [ZO MODELS]

「マン・クリサリス」のレジンキットを現代に復活させた、ZO　MODELS 伊原源造は、90年代の「ホビージャパン」で異彩を放っていた韮沢氏の連載企画「クリーチャー・コア」にオマージュを捧げた作品を制作。ベースにはもちろん「マン・クリサリス」のパーツを使用し、時を越えて蘇ったニラサワ造形と伊原氏とのコラボレーションを実現した。

ZO MODELS レジンキット マン・クリサリス改造
MAN CHRYSALIS VARIATIONS
製作・文／伊原源造（ZO MODELS）

①月刊ホビージャパン1993年9月号掲載の「CHRYSALIS VARIATIONS」のうちの1体「クリサリスマン」が元ネタとなっているが、本作はよりアンバランスなフォルムで異形感を強調。見る者に言いようの無い不安を与える
②カラーリングには韮沢氏も好きだったというマジョーラカラーを使用。見る角度によって変化する色彩がさらに異様さを演出する
③肩にはドクロのモチーフをあえて大胆に配置
④上半身の一部に「マン・クリサリス」を使用し、手足や触手はエポキシパテやスカルピーで制作されている

韮沢さんの訃報から現実感がないままなんですが、阿佐ヶ谷、高円寺界隈で飲み歩いてると、韮沢さんの気配や存在感のようなものを自然に感じます。これからもずーっとそんな感じなんだと思います。

写真は数年前に、韮沢さん行きつけの阿佐ヶ谷の店で桂（正和）さん、竹谷さん、韮沢さん達の呑みの席にご一緒させていただいた帰りの際にまっきーさん（韮沢事務所の杉本真紀子さん）が撮影してくれた思い出の一枚。大事に工房に貼っています。これからもずっと。

今回、韮沢さんの特集にお声がけいただき、とても嬉しく思いながら制作しました。作りたいネタはいろいろありましたが、韮沢さんが90年代にクリーチャー・コアなどで発表された、大好きな「マン クリサリス」をオマージュしたバリエーションを制作することに。

かつてビーグルから1992年に発売され、弊社「ZO MODELS」より2021年に復刻させていただいた「マン クリサリス」のガレージキットからボディを流用し、その他はエポキシパテ、スカルピーなどで制作。

塗装は紫系と緑系のアシンメトリーにして、韮沢さんがお気に入りだったマジョーラカラーを使用し、ニラニラした雰囲気にしてみました。

伊原源造（イハラゲンゾウ）

フィギュア制作会社 ZO MODELS代表。また、造形師として 横山宏氏、竹谷隆之氏のアシスタントを勤め、映像関連造形物や各種商業原型、模型誌作例などに携わる。

ニラサワコミックの世界

ホビージャパン・エクストラ編

キャラクターを創造するうえで、そのバックボーンとなるストーリーも重要視していたという韮沢氏が、漫画を描くというのは自然な流れといえるだろう。特に「月刊ホビージャパン」の姉妹誌として刊行されていた季刊誌「ホビージャパン・エクストラ」は韮沢氏の漫画を定期的に読むことができる貴重な媒体であった。ここではそんな「ホビージャパン・エクストラ」に掲載された2本の連載作品『PHANTOM CORE』、『PUNISHMENTER SODO』と読み切り作品1本をご紹介しよう。

また、次ページからは韮沢氏の大ファンであり友人でもあったヒロモト森一氏の描き下ろしフルカラーコミックで『PHANTOM CORE』が奇跡の復活！ パワフルな筆致で描かれる鎮圧屋たちの活躍を、たっぷりお楽しみいただきたい。

ファンキュア・スカルフロッグ
▲本誌の表紙モデルにもなっている本作の主人公。ワイン漬けで脳だけが保存されていたが、カッシュによって新たな肉体を与えられた

ニナ・ドロノ
▲本作のもうひとりの主人公といえる存在。ファンキュアとは同じフリーの鎮圧屋として共闘することも多い

『PHAMTOM CORE』 初出：ホビージャパン・エクストラ 1988年秋号～1993年秋号

韮沢氏の初期作品にして最長編作。ウェプチャーと呼ばれる作業用生体機器が存在する世界で、遺伝子の劣化により狂暴化したウェプチャーの捕獲や破壊を生業とする"鎮圧屋"たちの戦いを描く。見た目はイカツイが人間味のあるキャラクターたちはどれも魅力的だ。単行本は全1巻。現在電子版が販売されている。

▲凶暴化したウェプチャーの鎮圧だったはずが、いつの間にか"あっち"の世界のゴタゴタに巻き込まれることに……

▲▶他のキャラクターと異なり、コスチュームのバリエーションが多いのもニナの特徴

『PUNISHMENTER SODO』

初出：ホビージャパン・エクストラ 1994年秋号～1996年春号

死にゆく者の前に現れ、彼らの死後を代償として復讐を請け負う闇の仕置人。基本的に一話完結で展開され、エピソードによってメインとなるSODOのメンバーも変化する。第1部が完結しているが、まだまだ続きの読みたかった作品である。作品集「DOESN'T」に収録。

コフィン
◀SODOのリーダー。背部の棺桶から幻影体を召喚する

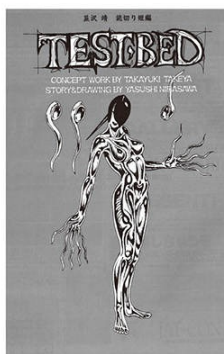
ゲイズ
▶SODOのメンバー。浮遊する目玉を自身の目として操ることができる。なぜか話し方が女性的

▶依頼者に代わり奇怪な"仕置"を執行する

コープス
▲SODOのメンバー。動物の魂を操ることができる。白骨化したケルベロスを思わせるガルムズゾンビが相棒

◀依頼者はいつも人間とは限らない

『TEST BED』

初出：ホビージャパン・エクストラ 1994年夏号

性能試験のみに使用される生体兵器の試験体の生涯を描いた読み切り作品。異形の存在に対する韮沢氏の優しさを感じることができる隠れた名作である。作品集「DOESN'T」に収録。

▶研究者たちからプラトゥーの愛称で親しまれる試験体。短命な彼らは生涯実験室の外に出ることはない

HOBBY JAPAN H.M.S. Special issue
PHANTOM CORE
the comix
Episode 1 W.T.F!
Original Art by NIRASAWA YASUSHI
Manga by HIROMOTO-SIN-ichi
原作：韮沢靖＆マンガ：ヒロモト森一

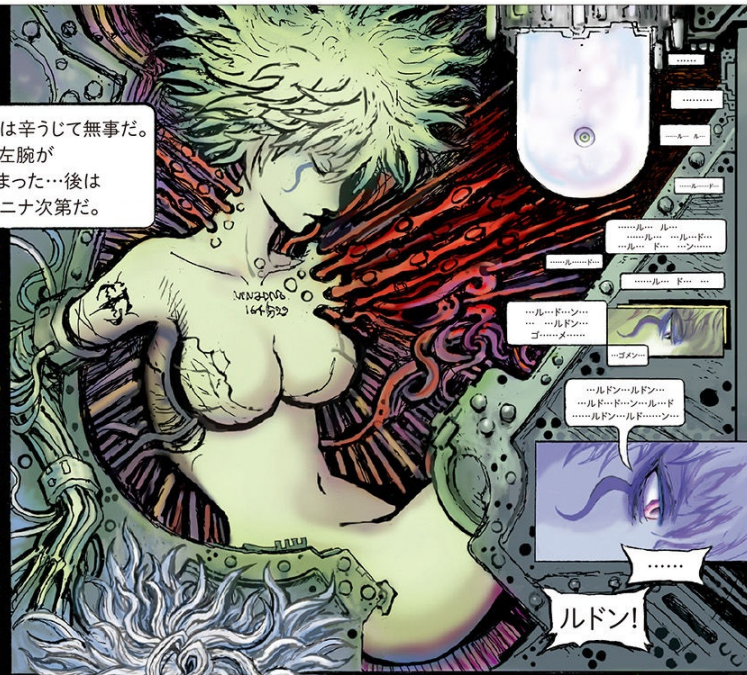
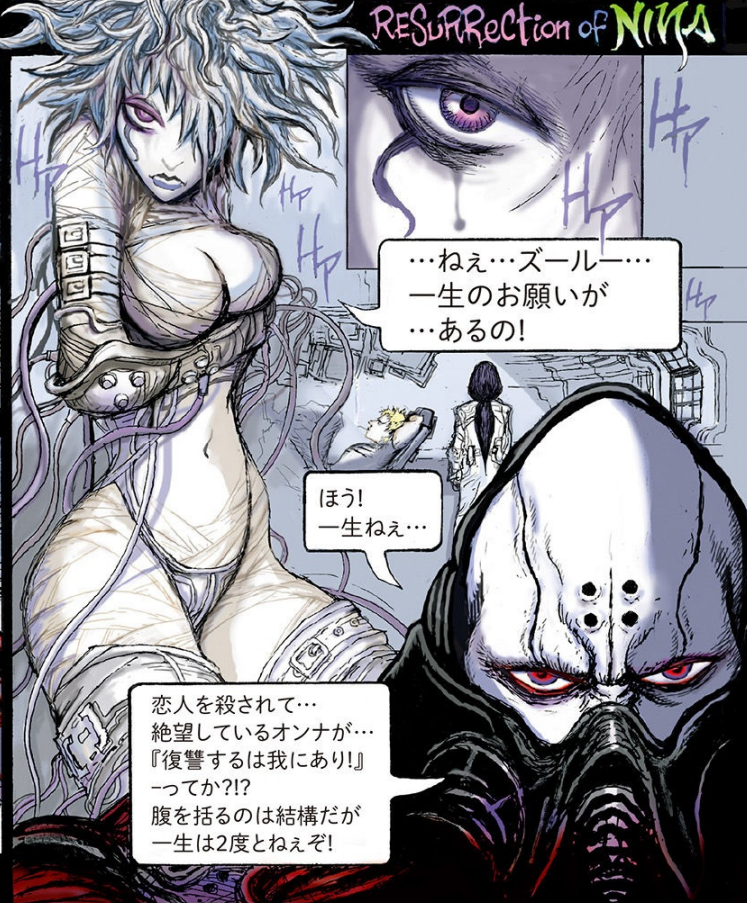
pico!
ボクは、ルドン。
魔界のプリンスだよ。
pico!
pico!
でも誰も王子だとは
信じてくれないケド
ボクは幸せだよ！
だって、ニナと一緒
だから!!
DAN
DAN
DAM
DEVIL QUEEN
SHORK!
DAM
JUNE
よ！
ニナー!!
イカスぜぇ！
サイコー！
Nina★DeLong
&
ReDON the monster prince
ニナはヒップでキュートで
ビッチなヒューマノイド！
そして、ボクのパートナー
でサイコーのダンサーさ!!
ニナ！
SHORK!
ショークじゃん！
呑んだくれてる？
儲かってるらしいネ〜☆
DAM
だな! ウェプチャーが
ブルーン(狂い咲き)で
大忙しだぜ。
DAM
BUT!
今夜は仕事を
忘れさせて
くれよ、ニナ!
一 でも…そんな
日常は、今日まで
……なぜなら…
SHORK LONG-STONE
都市ヒュドラのダウンタウン、エンジェルダスト地区で育った。そのスラムでの生活に嫌気がさしW.C.S.に入隊。持ち前のリーダーシップでかなりの戦力になるが、またも嫌気がさして辞めた後、カッシュという男と出会い、フリーの鎮圧屋となる。

?!?
ぎゃあぁ
何ィ?
何で
ウェプチャーが
アタシの店に
来てんの ?!?
ニナ!!
逃げて!
BANG
ゲボォ
ソコに
居ちゃダメ!
ニナ!
ルドン!!
何してる!!!
ルドン
危なぁい!!
GAO
ニナ!
早くソコから
逃げろォ!

ニナは!
…ボクが!!
ボクが
ニナを
護るんだぁ!
あ…
クギギィ
W.C.S. 対ウェプチャー処理部隊
“SNARK”を包囲せよ!
ZA
ZA
ZA
ZA
ぎゃあぁぁ
ぉぉ…
二度と逃がすなよ!!
完全に狂い咲いてる!
絶対に殲滅せよ!
W.C.S.-W.C.F. ASSEMBLE!!!

…ニナ
護れなくて
…ゴメン…
ゴメン…
…ニナ、
ZAN
SPLASHAAA
ZAS
あ"あ"??
SMASH
CRUSH
DASH
ぐあっ!
また逃げるぞォ!!
ウェプチャーめぇ!
追え!!
W.C.S.の名に
掛けて追尾だ!
駆逐せよ!!
ざけんなよ
オイッ!!!
ニナ

ZOU LOU ASPHALT
昔W.C.S.にいたが辞め、ボディをサイバネティックスにしてフリーの鎮圧屋として
デビューした。白いスキンヘッド、黒いスーツはW.C.S.時の名残り。
『ファントム・コア』随一のHヤローである。報酬のほとんどは、
ボディチューンとイロゴトに消えてしまうようだ。
Gotcha!
ズ…
ズールー・アスファルト!!
STAN
…ル…ド…
…スマン…ルドン…
昔話してる場合かよ、エド!
W.C.S.を辞めたオマエが、なぜ現場に居るのだ!?
今はフリーの鎮圧屋だ！好きにやらせて貰うぜ〜どけ！いい女が死んじまうだろ！
ATARI
EDO BLACK-SHRIMP of
Weapon Creature Suppress
Weapon Creature Force
W.C.S.-W.C.F.とは——
遺伝子工学の産物である生体兵器Weapon-Creature＝ウェプチャーの狂暴化に対処する為に設立された組織である。退役軍人のエド・ブラックシュリンプをリーダーとする鎮圧部隊W.C.S.-W.C.F.（通称:ウークス）が、狂ウェプチャーから都市の治安を守っている。
—というワケでボクは、死んでしまった……
…けど…ボクのコトより…ニナのコトが心配で死んでも死にきれないよ…

KASH IRON-BLOOD
ウェプチャー開発の基礎を築いた研究者を父に持つ。ノイマー生体工学研究所で父の研究を引き継ぎ多くのウェプチャーを生み出したが彼らが狂いだしたため、その責任をとるべくフリーの鎮圧屋となり、鎮圧ウェプチャーの開発に乗り出す。
ニナの命は辛うじて無事だ。が…心と左腕が死んでしまった…後は全ては…ニナ次第だ。
ルドンは…? 助かるんだろォ? なぁ! カッシュ?
オマエが救った細胞をバクタ薬液で蘇生中だが…まだ… …何とも…云えん
くそったれェぇ ウェプチャーがぁ!
……
………
……ル… ル…
……ル……ド…
……ル… ル… ……ル… …ル…ド… …ル… ド… …ン……
……ル……ド…
……ル… ド… …
…ル…ド…ン… … …ルドン… ゴ……メ……
…ゴメン…
…ルドン…ルドン… …ルド…ド…ン…ル…ド ……ルドン…ルド……ン…
……
ルドン!
7days Later.......
RESURRECTION of NINA
ム? …オイ!
待て、ニナ! その傷じゃ …まだ…
…おい カッシュ…
…ほっといて やれ…
…ねぇ…ズールー… 一生のお願いが …あるの!
…ズールー…ありがとう… あのウェプチャーは… …何なの?
ほう! 一生ねぇ…
コードネーム“SNARK” スナークって実験体で オレが先週から追ってた 暴走ウェプチャーだ。 ラボを逃げ出してから 既に49人殺してる…
恋人を殺されて… 絶望しているオンナが… 『復讐するは我にあり!』 -ってか?!? 腹を括るのは結構だが 一生は2度とねぇぞ!

SPLASH
Oi!
…ルドン……
アタシを護って…
お膳立てはパーペキ。
アトはオマエ次第だ
ニナ! 自分を信じろ!
NINA DOLONO
with
ZOU LOU ARM
Oi!!
ズールー……
貴様一体
どういうつもりだ!
一般人を処理現場に
連れて来るなどと、
W.C.S.の業務を
愚弄しおって!!
しかも、あのアームは!?
そう! オレの左腕だ。
ニナには易々と扱えまい。
だがな!
ギ!!!
一だが!
やるんだよ!
WARLOORRR

このこのこの
このこの
このオ!
BANG
ギッ!
BANG
RRRR
BANG
ああ!
激ヤバア!
ぐるぐる
すんなあ!!
GASSIN
ZSHOWA
CRASH!
BLAST!!
JERKOFF!
絶体絶命
じゃねえか!
ニナァアアア
あ゛~~~観てらんねえ!!
しゃーねえな
もおー!!

トッコーだと?!
ショークのヤロォー
とち狂ったか!
SHORK!
おまちどう
様ぁニナァ!
受け取れぇ!!
ニナ専用アーム
スペシャルだ!
GATCHA
TRANSFORM
KILL
GORE
ARM
ウェプチャーは
許せないッ!

スゴイ!
よくやった!!
???
誰?
…この声…
もしか…して…
ルドン!?!
アタシの腕に
なっちゃったのォ?!
うん!
これからも
ずっと
一緒だよ!
間に合って良かった。
ニナのヤロォ〜相変わらず
ムチャばかりしやがる
とんだネーちゃんだぜ。
バクタ・タンクで培養した
ルドンの細胞がうまく
ライヴシェル・シヴァに
融合できたよ…この
「生きた装甲」は、
ファンキュアに応用
できるぞ、ショーク!
だな!
結果オーライ!!
……アレか?
ズールーよォ。
そうだ!!
!!!!
な!
いいオンナだろ?
ああ。
いいコだな。
つか…
ファンキュアよォ…
ルドンの
あのパワーって、
ひょっとして…まさか、
マジで魔界の…
マジで「魔界の
プリンス」のパワー
かもなぁ〜。
ルドン
恐るべし!
BRAIN of PHANCURE

CHEERS!
いや〜〜〜!
仕事の後のビール
は美味しいね☆
ファンキュア!!
だな!!
酒に
カンパイだぜ!
BAR
CYCLOPS
おやぁ……
…ありゃあ
もしかして……
We Need You! Nina!!
頼む! W.C.S.には
オマエのパワーが
必要なのだ!!
ニナ・ドロノよ!
W.C.S.に入ってくれ!
お! また来おったぞ!
ツケ
????
あ?!〜そうですよね。
うん! オーケーよ。うん。
ニナだよな。やっぱ!!
しつこいヤローはモテない
ぜぇ〜〜エド!
W.C.S.には二度と戻らん
と云ってるだろ!!
NANi!?NiNA?
ナニ!?ニナ?
はははは
モテモテじゃな
ズールーよ。

ヒロモト森一（ヒロモトシンイチ）　マンガ家。スター・ウォーズ狂、兼トランスフォーマー中毒者でジョージ・ルーカス公認SWマンガ家。代表作に『スター・ウォーズEpisode6／ジェダイの復讐』(原作／ジョージ・ルーカス)『スター・ウォーズ ダース・ベイダー外伝 完全★超悪』『HELLS ANGELS』など。

桂正和×ヒロモト森一×寺田克也×竹谷隆之
メモリアル座談会

特集の最後は、韮沢靖氏ゆかりの4人のアーティストによる、メモリアル座談会をお送りする。彼らの口から語られる、韮沢氏との数々の思い出を通して、韮沢氏の人柄や創作時の知られざる姿など、作品からだけでは知ることのできない、等身大の韮沢氏に迫っていきたい。

HJ：まずはみなさんの韮沢さんとの初対面の思い出から教えてください。

竹谷隆之（以降竹谷）：雨宮慶太（※1）監督が撮影していた『未来忍者』（※2）の手伝いとして紹介されたのが韮沢でした。成城で会う約束をしていたんですが、待たせたらいけないと思ってタクシーで行ったら渋滞に巻き込まれて、1時間以上待たせてしまったんですけど、全然怒らないし「成城の女の子見てたら全然苦じゃなかった」なんて言ってニコニコしていたのが印象的でした。

寺田克也（以降寺田）：その後オレが竹谷の家で会うんだけど、そのとき3人が同い年ってことが分かって、好きな女優や怪人の話ばっかりしてた。23、4の頃かな。ニラちゃんも、同い年で自分と同じニオイの人間ってその時はあんまりいなかったんじゃないかなー。その後は竹谷の家によく来て、一緒に飯食って酒飲んで仲良くなっていくみたいな感じだったね。あんまり仕事で絡むことは無くて、そんな関係がしばらく続いていたね。

ヒロモト森一（以降ヒロモト）：上京して高円寺に住んでいたころです。竹谷さんとニラドンが『無限の住人』（※3）のフィギュアを作ったときに、地元の九州にいたころからファンだったので、編集部に頼んで『無限の住人』のフィギュア撮影に立ち会わせてもらいました。1995年くらいかなぁ～？ その後は家も近かったので、急激に仲良くなって一緒に飲みに行くようになりました。

桂正和（以降桂）：自分が初めて会ったのは『未来忍者』が終わったくらいの頃、雨宮監督が当時毎年やっていたバーベキューに呼ばれて行ったときに「『ウイングマン』の人ですね?」って急に声をかけるやつがいて、それが韮沢だったんだけど、当時自分は人見知りで、その日も寺田としか話してないくらいだったからなんか怖くてね。それが初対面。だからそのときは全然仲良くなれなかったんだけど、竹谷の家に入り浸ってるとよく会うので、それで親しくなっていった感じですね。同年代の竹谷や寺田とは自分はスタンスがちょっと違ったからか、韮沢もよく自分を頼ってくれました。

竹谷：特に晩年はね。

桂：もーあの頃はね。飲み屋もかなり付き合いました。オレ酒飲まないのに（笑）。

HJ：韮沢さん、竹谷さん、寺田さんは同い年ですが、お互いライバル心のようなものはありましたか?

竹谷：みんなわかりやすく特徴があったからそうでもなかった気がします。

寺田：不思議と食い合ってなくて。完全に被ってたらこれほど仲良くならなかったんじゃないかな。竹谷はそのころは作る専門だったし、ニラちゃんは完全に怪人だったし、自分は人間描くのが好きだし。そんなだから昔ニラちゃんがゲームのキャラクターデザインの仕事受けたときなんか、人間を描くところ全部自分にふってきたからね。それで自分はモンスターだけやる（笑）。

だからライバルということはやっぱり無かった。刺激を与えあう存在みたいな感じだったと思います。

竹谷：寺田はいつも絵を描いているんで、それを韮沢が見て「あ、カッコイイ!」てよく言ってましたね。

寺田：ニラちゃんには隠れた特技があってね。褒め上手なんですね。だからいまだに何かを描くときにニラちゃんのホメを思い浮かべることがありますよ。何かをデザ

桂正和（カツラマサカズ）
ヒーローをこよなく愛する漫画家。竹谷隆之、寺田克也両氏にとっては、阿佐ヶ谷美術学校の先輩でもある。代表作は『ウイングマン』『電影少女』『D・N・A²～何処かで失くしたあいつのアイツ～』『ZETMAN』等多数。

インするときに目標があると自分がやりたいことがはっきりするから、その人の好みに合わせた“くすぐり”を入れてみたりすると早い。もちろんジャンルによっては「竹谷を喜ばせよう」とか「雨宮さんを喜ばせよう」とかもあるけども、そういうバロメーターとして今もニラちゃんがいますね。彼に見せたときに「あんたずるいね！」とか言われたい、みたいな。

HJ：自分の作品でお互いをくやしがらせたい、というような意識があったんでしょうか？

寺田：それはオレら3人には常にあったと思いますね。明確に口には出していなかったけど。

HJ：韮沢さんの作品についてはどんな印象を持たれていましたか？

寺田：オレたちは昭和38年生まれで見てきたものが一緒なんですね。好きなものも近くて、影響されたものもよくわかるんですけど、ニラちゃんはそういったものを自分流にアッセンブルする力が強いんですね。どんなものを作ってもブレずにニラちゃんらしいものになる。そういった力は自分には無いので、そこはすごく羨ましかったですね。昔雨宮監督がそれを「作家性」と言ったことがあって「一番作家性があるのが韮沢で、竹谷と寺田はそこまでではない」と。オレらふたりは完全に巻き込まれ事故ですけど（笑）。

ニラちゃんは苦手なものを克服しようとはしなかったし、それを指摘すると「うるさいな！」って言われるので自分も言わなくなったんですけど、彼には確かに得意分野を伸ばして苦手を凌駕する力が最初から備わっていたんだと思います。

桂：それは最後まで貫いてたよね。

寺田：だから嫌な仕事はしないし、苦手なことは人に振ると（笑）。自分だとそういうところはなんとか合わせちゃうんですけど、韮沢はそれができる強さがありましたね。

竹谷：そういえば昔車のCM断ったこともありましたね。ギャラも良かったはずなのに。

桂：あれはさすがにみんなで「バカー!!」っていったよね（笑）。金が無いってヒーヒー言ってたはずなのに「興味無い」って。

寺田：CMって不特定大多数を相手にするから、いつもみたいに好きなようにできないだろうし、それも嫌だったんじゃないかな。

竹谷：韮沢は若い頃からオリジナリティーがしっかりあったけど、自分はそれよりもちゃんとした職人になろうと思っていたんです。だから自分がオリジナルをやると、ディテールに凝り過ぎたり余計なことをたくさんしちゃう。でも韮沢のオリジナリティーってはっきりしてるんですよ。やりたいことの上位から3番目くらいまでで作ってる感じですね。だから強烈なんですよね。韮沢の作品は。

HJ：オリジナルと言えば、韮沢さんがよく竹谷さんもオリジナルをやるように勧めていたと聞きました。

竹谷：それは一緒に飲むたびに言われてました。ある日高円寺で飲んでるときも「雨宮監督なんて『未来忍者』だぞ！ お前は何やるんだ？」って言われたから冗談で「雨宮さんが『未来忍者』なら俺は『未来漁師』かな？」と言ったら「それイイジャン！」って言ってくれてたのが『漁師の角度』が生まれるきっかけでもありました。。

ヒロモト：乗せ上手だったんですね。

竹谷：韮沢だけじゃないけど、そうやって周りが押してくれなかったら、作っていなかったと思います。それはありがたかったですね。

ヒロモト：オレは『スター・ウォーズ』とかのメイキングがスゴイ好きで。だからニラドンが自分の作品で何を使ったか聞くのが好きでしたね。

寺田：そういう点では小林誠さん（※4）とか横山宏さん（※5）の直系ではあるから、しっかり受け継いでたね。

HJ：桂さんと韮沢さんの初対面はバーベキューのときとのことでしたが、初めて作品を見たときはどんな感想を持たれましたか？

桂：はっきり作品を見たのは最初の作品集（「CREATURE CORE」）ですね。寺田から「自分たちもやってるから」って見せてもらってすげーって思ったから速攻買いに行って相当パクらせてもらいました（笑）。いや、それくらいインパクトがあった。もちろん竹谷も寺田も業界トップクラスに上手いじゃないですか。でも韮沢には上手さと違う破壊力があってそれがすごかった。バーベキューの時に会ってはいたけど、韮沢を認識したのは作品が先だったね。

ヒロモト：桂先生と一緒で「CREATURE CORE」はかなり参考にさせてもらいましたね。出版社の担当編集からも「これいいから」って資料として2冊くらいもらいましたから。ある分野では当時のバイブル的な存在だったかもしれないですね。

寺田：海外のゲームや造型のスタジオでも「S.M.H.」とかのバックナンバーが置いてあるのも何度か見ましたよ。好きな人が結構いるみたいで。でも「S.M.H.」の作家も、もともとは海外からの影響を受けてるわけで、そうやってできた作品がまた他に人に影響を与えることができるのはおもしろいことだよね。

HJ：先ほどの桂さんとヒロモトさんのお話でも出た作品集「CREATURE CORE」で韮沢さんを知った読者も多いと思うんですが、この本についての何かエピソードはありますか？

ヒロモト：竹谷さんの工房で作っていたときもありましたよね。

寺田克也
漫画家、イラストレーター、キャラクターデザイナー。通称ラクガキング。ゲーム、アニメ、実写を問わず活躍。その圧倒的画力は世界からも注目を集める。竹谷隆之氏とは阿佐ヶ谷美術学校の同級生だった。

竹谷：「CREATURE CORE」のときなんかはほとんどそうですね。材料もうちのを使ってたし(笑)。
寺田：ちゃっかり屋さんだな(笑)。
寺田：それとこれはニラちゃんの本ですけど、みんなで作ってるからね。
竹谷：好き勝手にやったね。
寺田：でもこれでアイツをなんとかしてやろうって気持ちじゃなくて、単純にニラちゃんの世界観で喜んでもらえるならと思ってやりました。自分も描きたかったしね。
ヒロモト：でもギャラ無かったんでしょ?
寺田：無いよ。高柳や鬼頭くんとかみんな(※6)参加してるけど。でももう1回こういうのやりたかったね。
HJ：韮沢さん自身について他に思い出や印象に残っていることはありますか?
桂：映画の好みをいうと、優しい作品が好きでしたね。作り出すものとのギャップが面白くて。韮沢の作る作品はパンクでエネルギッシュなんだけど好きなものは優しいものだったりするんだよね。
寺田：『ハチ公物語』とか?
桂：それは分からないけど、結構ドストライクな泣ける映画とか好きだったと思うよ。
寺田：人の創作物で嫌な気分になりたくないんですよね。
桂：薬物を扱う映画とか人がたくさん死ぬ映画とか彼嫌いでしたもん。
寺田：そうそう、悲惨なニュースとかイヤなニュースの話にニラちゃんに話かけたら「現実の嫌な話は聞きたくないよ!」って耳ふさいじゃったり。そんなパーソナリティーだった。

竹谷隆之
本特集では表紙モデルも手掛ける日本を代表する造形師のひとり。韮沢靖氏との付き合いは今回のメンバーのなかでもっとも長い。掲載作品については本誌P.8を参照。

桂：大相撲も大好きでしたからね。
竹谷：それは結構後になってからじゃないかな。相撲に詳しくなったのは。
寺田：そういう話題はしたこと無かったなー。おっぱいと下腹の話で盛り上がったことはあったけど(笑)。
桂：特撮ヒーローに関して、自分はヒーローにしか興味が無いんだけど、韮沢はその逆で怪人が大好きだから、話していると面白くて仕方が無かったですね。怪人に対する着眼点がすごくて、あれは本当に勉強になりましたね。
寺田：そういう極端な好きの力って周りを巻き込む力がありますよね。ヒーローと怪人で立場は対局ですけど、桂さんも同じ強さがあると思いますよ。
竹谷：確かにバットマンそんなに興味無かったけど、桂さんと付き合ってるとだんだん「俺バットマン好きかも」ってなりましたよ。
寺田：好きの伝染力が強い人はいますよ。雨宮さんもそうだし、桂さんもそうだし。なかでもオレのまわりではニラちゃんはダントツでしたよ。
桂：(作品集「NIRA WORKS」を見ながら)この「PHANTOM」(※7)もいちいちカッコよくなってるもんね。映画見直すと全然違うもん。
オリジナルを見返したら「違う!」ってがっかりさせる力を持ってるよ(笑)。
寺田：好きなものについては、自分の知ってる限り共感できるものが多かったですよ。さっきの優しい映画が好きなのもあるし。特殊なものが好きということもなくて、むしろそういったものを自分のなかで熟成させることで作品を生み出していたんでしょうね。
ヒロモト：どの作品も奇をてらって作っていたわけではないですもんね。気持ち悪いものを作りたいわけではない。
寺田：かっこいいからやってるんだよね。
ヒロモト：むしろ美しいですよね。
寺田：そもそも怪人をフリークスとはとらえてないからね。怪人に生まれちゃったならしょうがないじゃん。それならかっこよくしてあげたいよね。みたいな。そういう意識が強かったんじゃないかな。
ヒロモト：フランケンシュタインの怪物もずっと愛してましたよね。
寺田：ストーリーが常にあったよね。ニラちゃんは作品作るときに。なんで生まれてくるかとかちゃんと考えてた。自分も聞かれればあとから考えるけど、はじめから全部考えてた。それと竹谷やオレが作ったものを見ても、想定してないところを褒めてくれるから面白かったよね。

ヒロモト森一
漫画家。本特集ではニラファン必読のトリビュートコミック『PHANTOM CORE the comix』(P.51より)を描き下ろしている。『荒野の女囚ライダーXXX』では韮沢氏がキャラクターデザインを担当した。

竹谷：さっき好きなものしか描かないという話があったけど、逆に『妖怪大戦争』のときは事前に「ダイモン」(※8)は出ないっていうのに描いてるからね。
HJ：それはサービス精神から?
全員：描きたいからだね!
寺田：多分かっこいいの思いついちゃったからだと思うよ。
竹谷：監督は出ないってはっきり言ってたよ。
桂：描きたいから描いたんだろうけど、頭のなかにはワンチャンあるかもとは思ってる可能性はあるだろうね。スゴイよね。好きだから描いちゃうというエネルギーが。
HJ：竹谷さんと寺田さんは韮沢さんにどんな影響を受けていると思いますか?
寺田：今はもういないけど、自分の作品を見たらどう思うだろうという意識は常にありますね。
竹谷：僕ははっきりオリジナルをやろうと思ってなかったので、オリジナルのものをやろうとするときの考え方は影響が大きいですね。デザインの考え方がコンセプチュアルなんで、そこに自分も行くべきだなと思いながらやってます。
HJ：現在竹谷さんは、韮沢さんのデザインしたフィギュアの原型監修をされていますが、その際に韮沢さんを意識することはありますか?
竹谷：多分韮沢が生きていたら僕とは違

うことを言うとは思うんですが、絵は残っているんで、絵から推察してこうなんだろうなと思ってやるだけです。

桂：本人が見たら違うことを言うかもしれないけど、竹谷は好みや考え方をある程度知ってるんで、想像はつくんじゃないかな。

竹谷：韮沢っぽい目つきとか顔つきはあるから、そういうところは気にしてやってますね。

桂：韮沢のことをみんなは褒め上手って言ってたけど、俺は褒められたこと無いよ（笑）。飲み屋で会ったらダメ出しばっかり、キャラクターのネーミングとか厳しいから。

ヒロモト：（寺さんの漫画『ケルビムの腹』（※9）のキャラが「ンザリ」って名前で）「ン」から始まるネーミングをスゴイ気に入ってましたね。

寺田：キャラクターの名前にも敏感だったねー。

桂：「ダッセ!」ってよく言ってましたよ。何に対しても。だからこそ褒められると素直にうれしかったけどね。

ヒロモト：元ネタはなんとなく分かるけど、そのミクスチャーが面白い。大人っぽいけどかわいい。ニラドンの作品はそんなイメージがありますね。

桂：“かわいい”っていうのはキーワードかもね。本人も意外と大切にしてたと思いますよ。

ヒロモト：本人がかわいいですからね。

桂：彼の作品に影響されたものに足りないものがあるとすれば“かわいい”っていう要素なんじゃないかなとは思う。作品には見えないけど、製作者本人にあるから、確実に反映されていると思う。

寺田：それは大きい。愛嬌ってもともと持ってるものだから、後から加えることが難しい。ニラちゃんはそれを持ってた。

桂：おもちゃとかもかわいいの大好きなんだよ。

寺田：桂さんの言った通り、こういった方向を追いかける人がやると、ただ痛々しかったり、怖いだけだったりソリッドに走りすぎちゃうのが多い。

ヒロモト：怖くなっちゃいますよね。

寺田：そう。でもニラちゃんはそういうとき、どこかにユーモアが間違いなく入っているから。そういうのは彼のマンガを読んでも、キャラクターのセリフから感じることができるし、実はどのキャラクターも愛嬌がすごい重要な役割を果たしているんだよね。

竹谷：韮沢自身すごくフレンドリーで誰とでも仲良くなってたしね。

寺田：やっぱり作るものにはその人のパーソナリティーが出て来るから。愛嬌は特に出やすいと思うんですよ。そういうのは作品を見ていても分かるし。

竹谷：自分自身韮沢のフレンドリーさに救われていましたね。かまってくれるから、それはありがたかったですね。

桂：一見するとすごい尖ってますけど、愛されるのはそういうところだろうね。

寺田：愛嬌ってのは学べないもんねえ。

桂：本人からにじみ出るものだから。

桂：パンクとかサディスティックみたいな面は本人からまったく見えない。こういった作品作ってるのが不思議なくらいだったからね。やっぱり面白いやつでしたよ。

HJ：だから深夜に呼び出されても飲みに行っちゃったりしてたんですね?

桂：いやーそれは自分が付き合いが良かっただけじゃないかなー（笑）。

2021年11月 ホビージャパンにて

※1　雨宮慶太
　映画監督、イラストレーター、キャラクターデザイナー。桂氏、竹谷氏、寺田氏にとっては阿佐ヶ谷美術学校の先輩でもある

※2　『未来忍者 慶雲機忍外伝』
　1988年にビデオリリースされた雨宮慶太監督によるSF特撮時代劇。

※3　『無限の住人』
　月刊アフタヌーンで連載された沙村広明の時代劇漫画。アニメ、舞台、実写映画化もされている。

※4　小林誠
　イラストレーター、メカデザイナー。モデラーとして月刊ホビージャパン等で活躍。『宇宙戦艦ヤマト 復活編』には監督代行、『宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち』には副監督として参加。かつて韮沢氏や竹谷氏がアシスタントをしていた。

※5　横山宏
　イラストレーター、メカデザイナー。自身がデザインし、制作した模型を撮影したフォトストーリー『Ma.k.』の原作者。作品作りにおける、既存の模型パーツからの流用は独創的かつ合理的。日本SF作家クラブ所属。

※6　高柳も鬼頭くんとかみんな
　高柳祐介（故人）、高橋雅人、小杉和次、鬼頭栄作。「CREATURE CORE」に参加した造形作家。

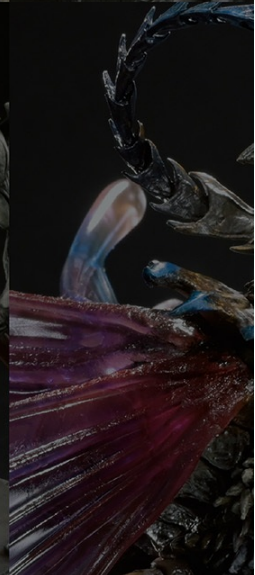
※7　PHANTOM
　作品集「NIRA WORKS」掲載作品。モチーフはロックミュージカル映画『ファントム・オブ・ザ・パラダイス』の登場キャラクター。

※8　ダイモン
　1968年公開の大映制作の映画『妖怪大戦争』に登場する古代バビロニアの妖怪。韮沢氏が美術デザインとして参加した2005年版には登場しない。

※9　『ケルビムの腹』
　「コミックメイカー」（ビクターブックス刊）に掲載された寺田氏による読み切り作品。ヒロモト氏によると韮沢氏が大好きだった作品とのこと。

※文中一部敬称略

H.M.S. ARCHIVE 2021

ここからは、本誌の母体である月刊ホビージャパン連載中の立体企画「H.M.S.」より、2021年1月号から2021年12月号に掲載された全12作品を一挙公開。12人の作家の個性が炸裂するイマジネーションの競演をお楽しみいただこう。なお、2020年以前の作品が気になる方は、現在発売中の「ホビージャパンエクストラ vol.19」もぜひチェックしてほしい。

Masaaki FUKUDA
FLIGHT GEAR KYO
Akishi UEDA
RYO
Kouichi SENDA
Yui OGURA
Heishirou ISHINO
Yoshinori MOTOUCHI
Syo YAMAMOTO
Yuuta OODAIRA
Syuuzou KANIMUSHI
Tomoya OKABE

しょうけら／釣瓶火

鳥山石燕の絵などで知られる妖怪「しょうけら」をクリーチャー的なアプローチで立体化。80～90年代のモンスター映画好きの琴線を刺激するデザインに注目していただきたい。

scratch built
SYOUKERA
TSURUBEBI
modeled by Masaaki FUKUDA

スクラッチビルド
しょうけら
釣瓶火
製作／**福田雅朗**

福田雅朗（フクダマサアキ）
特殊造形家、（映画、TV、イベントなど）。最近は商品原型の製作、ワンフェスなどのイベントにも参加。「マルマメ堂」の名前でインスタグラム、フェイスブックでも作品を公開している。
http://instagram.com/marumamedou/
http://www.facebook.com/marumame.dou/

邪神形代様の祟り

長年映像作品の特殊造形を手掛けてきたフライトギア・KYOによる全高約50cmの大型作品。美しい人形の顔と禍々しい蛇身が生み出す不気味なコントラストが印象的である。

scratch built
EVIL DOLL
modeled by FLIGHT GEAR KYO

スクラッチビルド
邪神形代様の祟り
製作／フライトギア・KYO

フライトギア・KYO

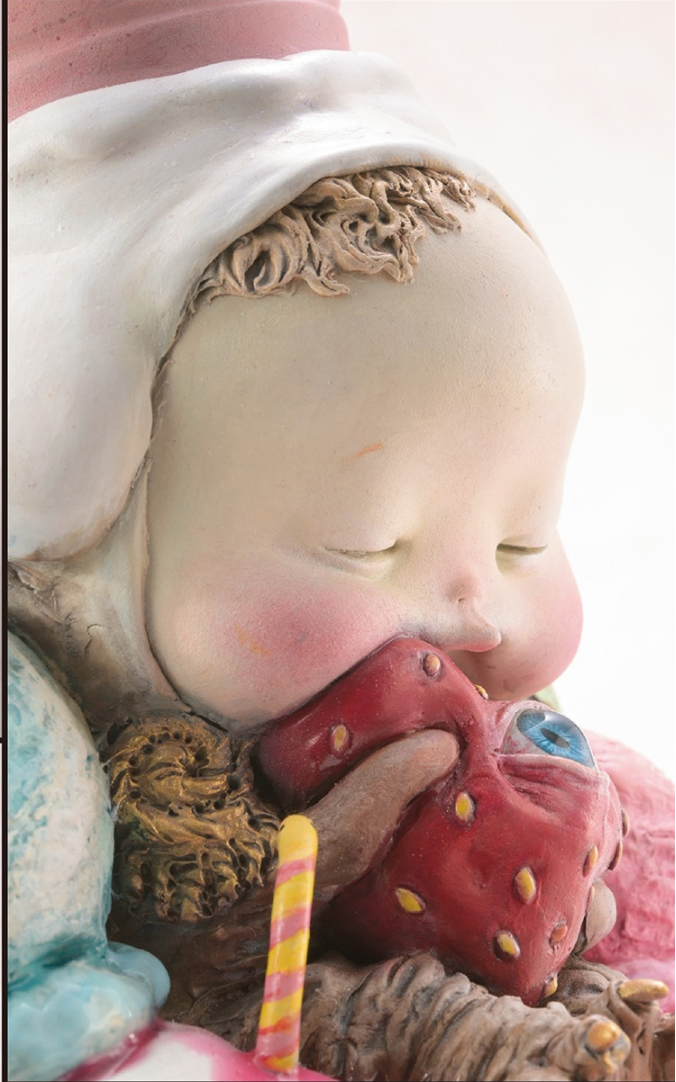
TV、映画、CM、イベントなどの特殊造形を製作。ワンフェスやデザフェス等のイベントでは個人作品を出展している。

パンケーキツムリと苺の王

クリーチャーや悪魔の跋扈する「H.M.S.」にポップでかわいい、独自の世界を展開させたのは、造形作家として海外でも高い評価を集める植田明志。かわいさだけでは終わらない、作品に秘められた幼き日の切ない記憶までじっくり味わっていただきたい。

scratch built
Pancakesnail&Strawberry King
modeled by Akishi UEDA

スクラッチビルド
パンケーキツムリと苺の王
製作／植田明志

scratch built **Pancakesnail&Strawberry King** modeled by **Akishi UEDA**

植田明志（ウエダアキシ）

記憶や憧れをテーマに、どこか切なさを感じさせる作品を制作。幼少のころから美術、音楽、映画に色濃く影響を受け、ポップシュルレアリスムの属性を主軸に、かわいらしいものから、奇妙な巨大生物など、さまざまなスタイルやモチーフで表現している。

ケルベロス

リアルとポップを自在に行き来する造形作家、RYO（ねんど星人）がアジアンテイストの地獄の番犬ならぬ番狛（!）を製作。布やファーなど、これまでの作品では使用されたことのない、柔らかな素材が用いられており、モンスターでありながら、どこか温かみのある雰囲気も魅力である。

scratch built
KERBEROS
modeled by RYO

スクラッチビルド
ケルベロス
製作／RYO

RYO

怪獣や動物をモチーフとした作品を得意とする若手原型師。2015年から「ねんど星人」の屋号でワンダーフェスティバル等で活動中。

『惑星マタギ』
其の弐「護る」
scratch built
HOSHI MATAGI II
modeled by Kouichi SENDA
原型師、仙田耕一によるオリジナルストーリー『惑星（ほし）マタギ』の第2弾。はるか未来、肉体を捨て機械の体を手に入れた人類と外宇宙の惑星に生きる奇妙な生物の物語をお楽しみいただきたい。
スクラッチビルド
『惑星マタギ』
其の弐「護る」
製作／仙田耕一

仙田耕一（センダコウイチ）

2002年より造形塗装稼業「GG'R」を始める。「今回のテキスト（P.95参照）は津田健次郎さんで脳内再生していただければ幸いです」とは本人の談。

人狼『Benandanti』

scratch built
Benandanti
modeled by Yui OGURA

変身することへの苦痛か血への渇望か、人狼の鬼気迫る表情が見る者にインパクトを与えるパワフルな作品。しかし同時に繊細な彫刻で表現された、人狼の毛並みなど、細部の造形にも注目したい。

スクラッチビルド
人狼『Benandanti』
製作／おぐらゆい（ゆっちん）

おぐらゆい（ゆっちん）

　怪獣やクリーチャー造形をメインとした若手原型師。2017年より「すいかクラブ」としてワンダーフェスティバル等活動中。

Stardust - Cloudy Opal Eye -

スクラッチビルド
Stardust
- Cloudy Opal Eye -
製作／石野平四郎

異星からの来訪者だというその姿は、不気味さだけでは片づけられない、さまざまなイメージがからまりあった、まさに変幻自在の異形。皆さんはこの作品にはたしてどんな感想を持つだろうか。

scratch built
Stardust - Cloudy Opal Eye -
modeled by Heishirou ISHINO

石野平四郎
（イシノヘイシロウ）

1992年神戸生まれ。美術家・造形作家。粘土素材で幻獣や怪獣、神々など、超常的な存在を実体化し造形。並行して美術家としても活動し自身の持つ造形表現とテーマが孕む問題と立ち位置の表明をするために、メインカルチャーとサブカルチャーの垣根の中を彷徨い探究し、新たなジャンルの存在を目指し確立することで芸術の細分化を目論んでいる。

Forest Walker

「nostalgia」（ホビージャパンエクストラ Vol.19掲載）で機関車墓場に佇む巨大なパシナ型蒸気機関車を製作して注目を集めた元内義則が二度目の登場。前作から一転してSFテイストな雰囲気の今回は、巨大生物が潜む森をさまよう謎の歩行機械を本業である特殊造形の技術を駆使して製作。巨大生物の頭骨が目を惹くベースと合わせてお楽しみいただきたい。

scratch built
Forest Walker
modeled by Yoshinori MOTOUCHI

スクラッチビルド
Forest Walker
製作／元内義則

元内義則（モトウチヨシノリ）
GEN MODELS主宰。ミニチュアモデル／ミニチュアセットをはじめ、ストップモーションアニメーション用パペットなど、ジャンルにとらわれない幅広い造形物を手掛ける。
https://www.genmodels.net/

scratch built Forest Walker modeled by Yoshinori MOTOUCHI

ホムンクルス

scratch built
Homunculus
modeled by Syo YAMAMOTO

　妖怪やUMA、幻獣などをモチーフに、生物の幼体が持つ不完全さや醜さ、反面その内側から沸き出すような生命感を、繊細でリアルな造形で表現する造形作家・山本翔がH.M.S.に初参戦。生命の進化の過程をたどる途中の胎児を思わせる、ショッキングでありながらも美しい、不思議な魅力を持った作品をじっくりお楽しみいただきたい。

スクラッチビルド
ホムンクルス
製作／山本翔

山本翔（ヤマモトショウ）

　主に生物をモチーフに造形作品を製作。国内外の展示会に参加するほか、ワンダーフェスティバルなどのイベントでも活動中。

HP sho-yamamoto.com　Twitter @shoyamamoto_　Instagram sho_yamamoto_　YouTube 山本翔【shoyamamoto sculpt】

No one wants

スクラッチビルド
No one wants
製作／大平裕太

スタイリッシュなデザインのオリジナルクリーチャーや退廃的なSF世界を創造する原型師、大平天国こと大平裕太が製作したのは、ドラクロワの絵画「民衆を導く女神」を彼独自のSF的世界観によるディオラマとして再構築した「No one wants」。凝縮された空間に満たされた大平氏のメッセージを読者の皆さんにもぜひ受け取っていただきたい。

scratch built
No one wants
modeled by Yuuta OODAIRA

大平裕太
（オオダイラユウタ）

1989年宮城県仙台市生まれ。造形大学彫刻卒。2020年からフリーランス原型師として活動。ワンダーフェスティバルにて大平天国名義で出店。

闇夜に咲く花

蟹蟲修造という名前を生き物造形を愛好する皆さんには、リアルな爬虫類フィギュアの原型師としてご記憶されている方も多いだろう。

今回そんな蟹蟲氏が製作したのは、彼の得意とする爬虫類をモチーフとした美しくも恐ろしい生命体。日ごろから収集しているという自然の素材を巧みに利用した造形にも注目してご覧いただきたい。

scratch built
YAMIYO NI SAKU HANA
modeled by Syuuzou KANIMUSHI

スクラッチビルド
闇夜に咲く花
製作／**蟹蟲修造**

蟹蟲修造（カニムシシュウゾウ）
1996年産まれ。大阪総合デザイン専門学校 フィギュア科卒業。主に爬虫類等の鱗がある生き物のフィギュアを製作して、各種イベント等で展示や販売等を行っている。
Twitter 731mm88

海馬薬店

国内外の怪獣、クリーチャー系キャラクター等の商業原型を手掛ける若手原型師、岡部智哉が参戦。自身の皮膚を薬の原料とする、不思議な種族が営む薬店をディオラマ仕立てで製作した。薬店の主人兼原料の店主はもちろん、雰囲気たっぷりに配置された店内の造形も見どころである。

スクラッチビルド
海馬薬店
製作／岡部智哉

scratch built
Seahorse pharmacy
modeled by Tomoya OKABE

岡部智哉
（オカベトモヤ）
　1996年生まれ。怪物屋工房所属。普段は怪獣、クリーチャー等 のフィギュアの原型を制作している。

H.M.S. ARCHIVE 2021 作品解説

しょうけら／釣瓶火 製作・文／福田雅朗

江戸時代の後期、60日に一度巡ってくる庚申の日に、古城の上から人間を監視している妖怪「精螻蛄（しょうけら）」をイメージして作りました。製作はしょうけら、釣瓶火、鯱鉾ともNSP粘土で原型を作り、シリコーンゴムで型どり、レジンキャストで複製、アクリル塗料で仕上げました。

当初釣瓶火は阿修羅のように三面を考えていたのですが、時間の関係で表と裏で表情の違う二面になりました。

初出／月刊ホビージャパン2021年1月号

邪神形代様の祟り 製作・文／フライトギア・KYO

平安時代、伝説の人形師がいた。

どの家にも彼の作った人形が祀られており、家にとり憑く邪気を取り除いていたという。それだけの力をその人形は持っていた。

人々を守るために作られたその人形は、人間のためにすべてを尽くしてきた。

しかし、ある有力者の子供が謎の病に倒れ、ついには亡くなってしまう。有力者は怒り狂い、「人形のせいだ! ただちにすべての町の人形を焼き尽くせ!」と命じ、人々を守り続けた人形たちは次々に燃やされた。

人形はついに悲しみと怒りに満ち、今まで取り込んでいた邪気の力により、人々が最も恐れる姿に身を変えた。

こうして、人間と人形との闘いが始まるのである。

初出／月刊ホビージャパン2021年2月号

パンケーキツムリと苺の王

製作・文／植田明志

「パンケーキツムリと苺の王」

こどものころ　父に連れられて行った小さなケーキ屋さん。

何才の誕生日だったかな。

覚えているのは　しとしと降り続く雨と

大きな傘の　隙間から見えた　青色のあじさい。

黄色い光が漏れる　窓付きのドアを　父と押し開けると

水族館のような大きなガラスの中で　サンゴ礁のように色とりどりのケーキが　照れくさそうに

でも　どこか誇らしげに並んでいた。

外の雨の匂いは　入店を断られて　窓の外からこちらを覗いていた。

チョコレートケーキは水槽の中で　木の実だったころを　思い出していたし

たくさんの果物で飾られたケーキは　いつか本当の自分を見て欲しいと願っていた。

ぼくは　そんな彼らの隣で　じっとしている小さなケーキが目に入った。

彼は　黄色いスポンジに白いクリームを着込み　心臓のような真っ赤な苺を抱えていた。

心臓は水あめで　からめられ　泣いているように　輝いた。

よく見ると　雪原のようなクリームの床に　微かに血のようなジャムが滲んでいる。

ふと父の大きな手が　彼を指さすと　きゃっと小さく叫んで恥ずかしそうにうつむいた。

窓の外を見ると　雨の匂いは　もういなくなっていた。

初出／月刊ホビージャパン2021年3月号

ケルベロス

製作・文／RYO

RYO（ねんど星人）です。今回は地獄の番狛ケルベロスを作りました。いろいろな作品に登場する有名なギリシャ神話のモンスターです。3つの頭を持つ獣は、中国の山海経に双双という獣も登場するので、ギリシャから中国、そして日本と旅をして今ではその子孫が日本の地獄で門番をしてるのですよ！という設定です。そういったことからアジアっぽい装飾や狛犬のような感じのデザインにしました。また、頭はボリュームがあるものが好きなので3つをまとめてひとつの大きな頭にしてみました。

頭と手足、青銅の首飾りはZbrushで造形後、買いたてほやほやの3Dプリンターで出力したものです。服は草木染の刺し子の生地を漂白剤で脱色してマダラ模様にしたものを着色、手縫いで制作しました。小さい服を作っているとなんだか癒されてしまいました。タテガミはファーをエアブラシで塗装後に貼り付けました。今回はいろいろな素材を組み合わせて製作したことが新鮮で楽しく作ることができました。

初出／月刊ホビージャパン2021年4月号

人狼『Benandanti』

製作・文／おぐらゆい（ゆっちん）

「いい月夜だ」
「あぁ、今夜は人狼が出る。考え直した方がいい」
「大丈夫さ、今夜は大物に遇える気がするんだ」
–密猟者 最後のダイアログ–

16-17世紀、フリウーリ地方に伝わる幻視伝統より「Benandanti（ベナンダンテ）」と名付けました。

森や収穫の稔りを狙う者から豊穣を取り戻すという人狼伝説です。深い森の守護獣をイメージして狼寄りの獣人にしました。毛の造形が好きなのでモールドを入れるのが楽しかったです。

グレイスカルピーを使用したアナログ造形です。手や歯などの細かい部分はエポキシパテを使用しています。

クリーチャーは良いですね。これからもクリーチャーを作っていきたいです。

初出／月刊ホビージャパン2021年6月号

『惑星マタギ』其の弐「護る」

製作・文／仙田耕一

この惑星は龍禽族（りゅうきんぞく）という鳥類型生物が土着する、非常に安定した生態系を保つ美しい惑星。

娯楽のためにその龍禽族をターゲットにしてこの星ごと一大ハンティングフィールドにする計画のもと、当局から惑星の調査指令を受けていた私だったが、到着するや否や微かに記憶に残るかつて自らが生きていた場所とこの美しい星を重ねてしまう。いわゆる「情」というものが生まれたのであった。

星々が散々喰い尽くされ無残に廃されるのをこれまで数多見てきた私は
「急激な地殻変動アリ」「異常気象多発」
と出鱈目の「不適格」報告および、このまま調査を継続する意思を当局に伝えた。

その後通信が途絶され10年。

見捨てられたにもかかわらず龍禽族とともに生きるいま、私はこれまでにない充足感に満ちている。

それはとても懐かしい感覚。遠い遠い昔に味わったことのある暖かい感覚。

「惑星マタギの世界」

かつて青く美しい惑星があったが、「人類」と称する土着知的生物による汚染、強毒ウィルスの蔓延や気候・地殻変動の同時多発により、当時繁栄と栄華を誇っていた「人類」はその数を1万にまで減らした。

何とかして絶滅を避けるためそれまで培った知識と技術を結集し、脆弱な肉体を捨て脳と脊髄を「アウター」と呼ばれるマシンに移植し自らを機械化することによりその危機を脱したが、その行為は非常に大きな転機となる。発展の障害をほぼ打破し宇宙開発を急加速せしめたのだ。

もはや居住不可能となった地球を捨てた機械化人類は、惑星（ほし）から惑星（ほし）をマタいで安住の地を求め彷徨っている。

初出／月刊ホビージャパン2021年5月号

Stardust
– Cloudy Opal Eye –

製作・文／石野平四郎

空の星々がひとつに集まる年の
大いなる星降りの夜、
アンタレスの輝きに似た一番星が
ついに大海へと落ちた。
蛋白色に光るその灯台のような巨体はぐるりと一転した後、
地平線を大きく跨ぎ、海底へと降りて行った。
『最後に見えたあれはおけさ笠のような形をしていたな、祭事に集うのだろうか。それとも… 』

私が作家活動で取り組んでいるテーマのひとつである「Astral Body（天体観測）」という対象物と自分と造形行為の"距離"を出力したシリーズの派生で、"物語"の「Stardust（星屑）」シリーズの第一弾。天然鉱物を中心に異星からの来訪者を形作りました。

初出／月刊ホビージャパン2021年7月号

Forest Walker

製作・文／元内義則

巨大生物の棲む鬱蒼とした森の中をひたすらさまようこの昆虫にも似た機械は森の守護者として伝承されてきたが、実の所その行動意味や存在理由が解明されておらず、有人機なのか無人機なのかすら不明のままである…。

今回もプロップライクな感じでメカ物を製作してみました。ボディはサイコウッドを大まかに切り出し、イメージの形になるまでひたすら切削加工。脚部その他パーツはアクリル／プラ板を積層し各種パテで修正し、機械部はジャンクパーツ＋3Dプリンターで出力したパーツを調整しながら組み付けています。ベースは木材／アクリル／発泡スチロールの積層板を作り加工後架空の生物の頭骨（3Dプリント）と木の根をバランスを見ながら配置しています。

初出／月刊ホビージャパン2021年8月号

ホムンクルス

製作・文／山本翔

作品のコンセプトは「静かな生命感」。私の多くの作品を通してのコンセプトでもあります。
力強く巨大な動物よりも、儚い産まれたての小さなものに生命感を感じることがあります。産まれたての生物にある種のグロテクスさがあるように、人々があえて目を伏せている不快な部分にこそ生命の魅力を感じるのです。
タイトルはヨーロッパの錬金術師によりつくられたとされる人工生命体「ホムンクルス」。作品の設定として、この生命体の発生が人為的か自然なものなのかは、明言せずにおきたいと思います。
デザインは、ヒト胎児の成長が進化の過程を辿るように、魚類・両生類・爬虫類・哺乳類さまざまな形態の要素を織り交ぜ、全体的にはヒトの胎児の印象に。グロテスクでありながら、心地よく手に馴染むフォルムの中に、庇護欲や感覚を刺激されるような生命感を表現しています。
この作品では、見る方向によって二面性を持たせています。天を仰ぐ構図では、すがるようであり、そして、地面に伏した構図では、抗っているかのように。
原型はスカルピーにて製作。透明感を持たせるためレジンに置き換え、シタデルカラーの筆塗りをメインに塗装しました。眼などアクセントとなる部分が少ない作品のため、スパッタリングなどの塗装方法を用い、皮膚の質感を追求しました。

初出／月刊ホビージャパン2021年9月号

No one wants

製作・文／大平裕太

クリーチャー、SF、ミリタリー、廃墟等の自分の好きな要素を入れて一度やってみたかったディオラマ作品として仕上げました。テーマは正義と悪の表裏一体、体験者の退場から学ばず同じことを繰り返すべきでは無いという警告と、人間はそこまで愚かなはずは無いと言う希望です。

旗を掲げているクリーチャーは認識のズレ、正しさの価値観が常に更新されていく歴史の象徴です。それを見上げる女性は昔から変わらない人間の本質と、新しく命を生み出す存在、歴史から学ぼうとする希望の象徴と考えました。

正義と言いつつ限りなく悪に近い存在となり、醜い姿になっているのですが、本人や周りはそのことに無自覚です。魂の歪みを観測出来るフィルターがもしあったら。正義の形はひどく酷いのかもしれません。

祖父は戦争体験を話してくれました。インターネットの発展で、集団心理の拡散や視覚化がますます容易になっていくこれからの時代、直接見聞きする機会は減少し、自分で感じたり判断することがますます難しくなります、いつか人類が歴史から学び同じことを繰り返さず、ポストアポカリプスが来ないことを祈るばかりです。

初出／月刊ホビージャパン2021年10月号

闇夜に咲く花

製作・文／蟹蟲修造

新月の闇深い夜、汚れた殻を脱ぎ捨て、美しい花のような羽を広げて静かに羽化をする生物あり。

この生物の生態は謎に包まれており、満月の夜空に飛翔している姿を希に目撃され、月光に照らされ美しく輝く羽から「夜空の花」とも呼ばれる。

しかし目撃された地域では家畜や人が行方不明になったり、一夜にして村そのものが無くなったこともあると言う。

そのため「満月の悪魔」とも呼ばれ、不吉なものとして恐れられている…。

この作品は自分らしさを表現しようと思い、色々と妄想を膨らませながら、好みのディテールや、クリアーパーツを使った羽等やってみたかったことを色々詰め込み、製作しました。食べたり、海で拾ったりして集めたいろんな素材も使ったりもしているので、なにが使われてるんだろうと楽しみながら見ていただけると幸いです。

初出／月刊ホビージャパン2021年11月号

海馬薬店

製作・文／岡部智哉

彼は新陳代謝によって、爪の様に伸びていく外骨格を削り落とし、その粉末を材料に漢方薬を生成する薬屋を営む種族です。その隣には海茸族が営む薬屋もあり、この地域一帯は太古の昔から続く珍しい薬屋の街が広がっています。

工房の周辺は大手製薬会社が並ぶ薬の街・道修町（どしょうまち）。そんな街の路地裏、暗い静かな場所にこんなお店が佇んでいたら、少し離れた所から覗いてみたくなってしまいます。

今回作品の製作・掲載をさせていただくにあたり、沢山のご助言、ご協力をいただきました。この場をお借りして感謝申し上げます。ありがとうございました。

初出／月刊ホビージャパン2021年12月号

Editor at Large
星野孝太　Kouta HOSHINO

Publisher
松下大介　Daisuke MATSUSHITA

Model works 掲載順
竹谷隆之　Takayuki TAKEYA
山脇隆　Takashi YAMAWAKI
米山啓介　Keisuke YONEYAMA
百武朋　Tomo HYAKUTAKE
磨田圭二郎　Keijirou TOGITA
福田浩史　Hirofumi FUKUDA
伊原源造（ZO MODELS）Genzo IHARA
福田雅朗　Masaaki FUKUDA
フライトギア・KYO　FLIGHT GEAR KYO
植田明志　Akishi UEDA
RYO
仙田耕一　Kouichi SENDA
おぐら ゆい（ゆっちん）　Yui OGURA
石野平四郎　Heishirou ISHINO
元内義則　Yoshinori MOTOUCHI
山本翔　Syou YAMAMOTO
大平裕太　Yuuta OOHIRA
蟹蟲修造　Syuuzou KANIMUSHI
岡部智哉　Tomoya OKABE

Comics
ヒロモト森一　HIROMOTO-SIN-ichi

Editor
舟戸康哲　Yasunori FUNATO

Special thanks
桂正和　Masakazu KATSURA
寺田克也　Katsuya TERADA
韮沢靖事務所

Designer
小林歩　Ayumu KOBAYASHI

Photographer
本松昭茂［スタジオR］　Akishige HONMATSU［STUDIO R］
河橋将貴［スタジオR］　Masataka KAWAHASHI［STUDIO R］
岡本学［スタジオR］　Gaku OKAMOTO［STUDIO R］

Cover
デザイン
小林歩　Ayumu KOBAYASHI
撮影
本松昭茂［スタジオR］　Akishige HONMATSU［STUDIO R］
河橋将貴［スタジオR］　Masataka KAWAHASHI［STUDIO R］
岡本学［スタジオR］　Gaku OKAMOTO［STUDIO R］
モデル製作
竹谷隆之　Takayuki TAKEYA
山脇隆　Takashi YAMAWAKI
米山啓介　Keisuke YONEYAMA
百武朋　Tomo HYAKUTAKE
磨田圭二郎　Keijirou TOGITA
福田浩史　Hirofumi FUKUDA
伊原源造（ZO MODELS）　Genzo IHARA

ホビージャパンMOOK 1133
H.M.S. 幻想模型世界
TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

2022年1月14日初版発行

編集人 星野孝太
発行人 松下大介
発行所 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
Tel.03-5304-7601（編集）Tel.03-5304-9112（営業）
印刷所 大日本印刷株式会社

禁無断転載・複製　Printed in Japan　ISBN978-4-7986-2662-8　C9476

9784798626628

1929476025005

ISBN978-4-7986-2662-8
C9476 ¥2500E

ホビージャパンMOOK 1133
H.M.S. 幻想模型世界
TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

定価: 2,750円 (本体2,500円+税10%)

雑誌68157-33 Printed in Japan